

**Improving Student Learning Outcomes About the Addition of Two Numbers with a Maximum Result of 20 Using the Make A Match Learning Model 1<sup>ST</sup> Grade Bonosari Elementary School**

**Siti Qodriyatun**

SDN Bonosari  
**nadine.humaira16@gmail.com**

---

**Article History**

accepted 14/11/2020

approved 21/11/2020

published 26/11/2020

---

**Abstract**

*This study aims to: improve learning result on addition of two number with a maximum result of 20 in 1<sup>st</sup> grade students Elementary School. The research was conducted in three cycles. The subjects were all students of 1<sup>st</sup> grade Elementary School Bonosari with total 20 students. Data sources in this research is students, peers, researcher and document. Data collection techniques used observation, questionnaires, documentation and testing. The validity of data used triangulation techniques and the sources. The qualitative and quantitative analysis were used to analyst the data. The results showed that the use of the Make a Match model can improve learning result on addition of two number in 1<sup>st</sup> grade elementary school.*

**Keywords:** *make a match, learning result, addition of two number*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan: meningkatkan hasil belajar penjumlahan dua angka. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus dengan subjek siswa kelas I SDN Bonosari yang berjumlah 20 siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa, teman sejawat, peneliti dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Validitas data menggunakan teknik triangulasi metode dan sumber. Analisis data yang digunakan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan metode *Make a Match*, dapat meningkatkan hasil belajar penjumlahan dua angka siswa di kelas II.

**Kata kunci:** *make a match, hasil belajar, pejumlahan dua angka*

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284  
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pendidikan sangat bergantung pada praktisi pendidikan. Guru, sebagai praktisi pendidikan harus mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Guru dituntut mampu menyalurkan ilmu dengan baik dengan cara yang tepat disertai pembangunan karakter siswa.

Di era modern dan serba teknologi ini, guru dituntut bersifat dinamis terhadap perkembangan teknologi yang berkembang pesat. Jika sistem pengajaran yang digunakan oleh para pengajar masih bersifat konvensional, maka dikhawatirkan para peserta didik sulit berkembang dan mengikuti perkembangan teknologi di masyarakat.

Berdasarkan pengamatan pada peserta didik kelas I di SD Negeri Bonosari, ditemukan fakta hasil belajar matematika siswa masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM yang ditentukan 70 dengan jumlah siswa kelas I sebanyak 20 siswa. Peneliti menemukan berbagai dugaan permasalahan, penyebab hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah. Hal ini antara lain: (1) guru dalam menyampaikan materi masih berupa informasi saja tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran; (2) pembelajaran tidak memberikan peluang bagi siswa mendapatkan pengalaman, hanya penerima informasi; (3) guru kurang inovatif dan kreatif dalam menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan, karena guru belum menggunakan metode dan model pembelajaran yang menyenangkan melainkan guru masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan berceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dugaan masalah tersebut, maka diperlukan suatu metode atau model pembelajaran yang sesuai tujuan pembelajaran dan menarik yaitu dengan mengubah cara mengajar agar siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menerapkan model pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan sebaiknya bersifat aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tertekan selama pembelajaran berlangsung. Peneliti akan memberikan solusi dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran matematika.

Matematika sebagai ilmu dasar begitu cepat mengalami perkembangan, hal itu terbukti dengan makin banyaknya kegiatan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, matematika juga sangat diperlukan siswa dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran lain. Pembelajaran matematika di sekolah dasar diperkenalkan mulai dari permasalahan kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga siswa dapat menggunakan kreativitas dan logika berpikirnya dengan bebas. Pembelajaran matematika di sekolah dasar jika dikaitkan dengan karakteristik siswa lebih berorientasi pada permasalahan-permasalahan nyata, dekat dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari serta dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan bantuan guru. Akan tetapi pada kenyataannya banyak siswa merasa takut, tidak mau dan kurang tertarik terhadap mata pelajaran matematika.

Dimasa pandemi Covid 19 ini, pembelajaran yang dilakukan menemui banyak kendala dan hambatan, utamanya dalam menyajikan materi pembelajaran. Walaupun demikian, peserta didik kelas I SD Negeri Bonosari dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media WhatsApp Group yang memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam belajar, namun tidak semua materi yang diajarkan dapat mudah diterima oleh peserta didik apalagi belajar jarak jauh dari rumah, sehingga setelah keadaan membaik dan dengan seijin Kepala Sekolah diputuskan untuk melaksanakan pembelajaran luring dengan kelompok belajar dan guru melaksanakan kunjungan ke kelompok belajar (*Home Visit*) sebanyak tiga kali dalam seminggu.

Terkait dengan hal tersebut, maka guru berupaya menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yang dilakukan dengan disisipi kegiatan eksperimen pada mupel matematika tentang penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 20. Model pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan) awalnya dikembangkan oleh

Lorna Curran. Dalam model ini, peserta didik mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan, serta peserta didik diharapkan saling bekerja sama. Keunggulan model ini yaitu peserta didik akan belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan, melalui bermain sambil belajar memasang kartu jawaban dan soal (Huda, 2011) Dengan demikian peserta didik menjadi lebih paham sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti.

1. Penelitian (Ira Dwi Setya R, 2016) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Pecahan Melalui Model *Make A Match* Di SD Negeri Diwak Kabupaten Semarang”, menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri Diwak Kabupaten Semarang tahun 2016/2017.
2. Penelitian (Hidayati, 2016) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Metode *Make A Match* (Mencari Pasangan) Materi Pengukuran Waktu pada Siswa Kelas III MI Daarul Aitam Palembang” menunjukkan bahwa penerapan metode *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IIIa Materi pengukuran waktu di MI Daarul Aitam Palembang tahun 2015/2016.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ira Dwi S.R dan Hidayati dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD. Sedangkan perbedaan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Ira Dwi S.R dan Hidayati dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada kelas yang digunakan untuk melakukan penelitian.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dua bilangan dengan hasil maksimal 20 parkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tentang Penjumlahan Dua Bilangan Dengan Hasil Maksimal 20 Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Kelas I SD Negeri Bonosari”

Menurut uraian latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

Apakah penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 20 kelas I SD Negeri Bonosari?

Tujuan penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan guru. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 20 menggunakan model pembelajaran *Make A Match* kelas I SD Negeri Bonosari.

#### METODE

Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bonosari pada semester 1 Tahun Ajaran 2020/2021. Subjek penelitian yaitu siswa kelas I SDN Bonosari yang berjumlah 20 siswa. Sumber data adalah siswa, teman sejawat, peneliti dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi, dokumen, dan lembar evaluasi. Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik meliputi observasi, angket, dan tes untuk sumber data yang sama. Sedangkan triangulasi sumber meliputi siswa, peneliti, dan teman sejawat. Triangulasi sumber dilakukan dengan pengecekan kembali data yang telah diperoleh melalui ketiga sumber

tersebut untuk menarik suatu kesimpulan tentang hasil tindakan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis interaksi untuk menganalisis data hasil penelitiannya. Data yang diperoleh dari lapangan berupa data kualitatif berupa hasil observasi, dan dokumentasi siswa, serta data kuantitatif berupa hasil evaluasi siswa. Data tersebut diolah dengan urutan: reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Indikator keberhasilan penelitian ini meliputi langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *Make a Match* sebanyak 85%, dan hasil belajar siswa sebanyak 85%. Prosedur penelitian berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus satu pertemuan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Bonosari, yang terletak di Desa Bonosari, Kecamatan Sempor, Kabupaten Kebumen. Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa-siswa kelas I SDN Bonosari. Untuk mengawali tindakan sebagai wujud dari peningkatan hasil belajar siswa dalam segi proses belajar dan hasil belajar sesuai dengan yang diinginkan, peneliti menggunakan beberapa siklus yang akan dilakukan. Kegiatan pada siklus I, II, dan III akan dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan untuk setiap siklusnya. Masing-masing pertemuan terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran menggunakan *Make A Match* yang pertama kali dilakukan adalah guru menyampaikan garis besar materi kepada peserta didik yaitu materi tentang penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 20. Langkah kedua, guru membagi siswa menjadi dua kelompok yang terdiri dari kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. Langkah ketiga, guru memberikan arahan dan bimbingan serta contoh cara permainan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Langkah keempat, guru membagi satu buah kartu kepada masing-masing peserta didik secara acak. Kartu pertanyaan diberikan kepada kelompok pertanyaan dan kartu jawaban diberikan kepada kelompok jawaban. Langkah kelima, peserta didik mencari pasangan pertanyaan atau jawaban dari kartu jawaban diberikan kepada kelompok jawaban. Langkah keenam, peserta didik mencari pasangan pertanyaan atau jawaban dari kartu yang diperolehnya. Langkah ketujuh, guru menginstruksikan peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang diperoleh dalam waktu yang disepakati. Waktu yang digunakan untuk mencari masing-masing pasangan disepakati bersama antara guru dengan peserta didik yaitu maksimal 3 menit. Langkah kedelapan, peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang diperolehnya. Langkah kesembilan, guru memberikan tanda saat waktu mencari pasangan kartu telah habis. Langkah kesepuluh, guru mencatat nama peserta didik yang telah menemukan pasangan sebelum waktu habis. Pada awal belajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dari lima pasang peserta didik, hanya ada dua pasang peserta didik yang menemukan pasangan pertanyaan dengan jawabannya. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang dilaksanakan adalah hal yang baru untuk siswa, sehingga siswa masih merasa bingung ketika pelaksanaan permainan tersebut. Langkah kesebelas, guru memanggil setiap pasangan untuk melakukan presentasi. Langkah kedua belas, guru bersama peserta didik memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangannya yang memberikan presentasi. Langkah ketiga belas, guru memanggil pasangan berikutnya sampai semua pasangan melakukan presentasi. Dan langkah terakhir yaitu guru bersama peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan model *Make A Match* selesai, siswa mengerjakan LKPD tentang penjumlahan dua bilangan dengan hasil maksimal 20 yang dibagikan oleh

guru. Pada akhir pembelajaran, guru menanyakan ke siswa tentang perasaan masing-masing siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru bersama siswa membuat kesimpulan serta meminta siswa untuk mengerjakan evaluasi secara mandiri untuk menguji kemampuan setiap siswa dalam memahami materi.

Selama proses pembelajaran guru memberikan penilaian kepada siswa. Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan materi dan mengadakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari. Semakin baiknya langkah pembelajaran yang diterapkan, maka siswa aktif dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap evaluasi atau hasil belajar siswa. Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran masih kurang baik, terbukti dengan masih rendahnya persentase keaktifan dan kerjasama siswa dalam pembelajaran. Namun, untuk hasil evaluasi atau ketuntasan pada penilaian hasil yang dicapai siswa cukup baik. Karena keaktifan siswa masih kurang, maka masih perlu diperbaiki pada siklus II. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II terjadi peningkatan. Keaktifan dan kerjasama mengalami peningkatan, tetapi hasil belajar atau evaluasi mengalami penurunan. Setelah dianalisis penyebabnya adalah materi yang disampaikan oleh guru termasuk sulit dan membuat siswa bingung, sehingga siswa sulit untuk memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru, jadi walaupun keaktifan siswa meningkat tetapi siswa kurang memahami materi sehingga hasilnya menurun. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian siklus III. Hasil siklus III memuaskan dan sudah mencapai target penelitian sehingga peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas ini. Keaktifan siswa juga mengalami peningkatan dan mencapai target penelitian. Berikut ini tabel 1 tentang persentase ketuntasan penilaian proses siklus I sampai siklus III.

Tabel 1. Persentase ketuntasan penilaian proses siklus I - III

Persentase Ketuntasan			
Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterangan
67%	75%	85%	Mengalami Kenaikan

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa setiap siklus mengalami kenaikan sehingga pada akhir siklus III dapat mencapai target indikator keberhasilan yaitu 85%. Dengan meningkatnya keterampilan proses dalam pembelajaran, maka memberikan dampak positif juga pada hasil belajar siswa. Adapun Tabel 2 berisi ketuntasan hasil belajar siswa.

Tabel 2. Ketuntasan hasil belajar siswa siklus I - III

Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterangan
25%	83%	95%	Mengalami Kenaikan

Ketuntasan hasil belajar siswa setiap siklus selalu mengalami peningkatan. Dari siklus I ketuntasan belajar hanya 25% kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83% dan pada akhir siklus III mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 95%. Pada setiap pertemuan pembelajaran disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang sudah ditentukan, dengan melakukan perbaikan-perbaikan langkah penggunaan metode Make a Match dalam setiap pertemuan dan antar siklus berdasarkan hasil refleksi dari pengamatan dan penilaian observer. Dengan menggunakan metode Make a Match, guru sudah mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru mampu membangkitkan rasa persaingan

yang memicu semangat belajar siswa. Selain itu, hasil belajar kelompok berpasangan juga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil pengamatan yang diperoleh beberapa sumber data, pembelajaran siklus III dapat disimpulkan sudah berjalan dengan sangat baik, efektif, dan maksimal. Dengan melihat keadaan tersebut, peneliti merasa bahwa metode Make a Match pada siklus III pertemuan II sudah tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus 1 sampai siklus III bahwa penggunaan metode Make a Match sangat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar tentang penjumlahan dua angka dengan hasil maksimal 20.

### SIMPULAN

Berdasar pembasahan hasil penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Tentang Penjumlahan Dua Bilangan Dengan Hasil Maksimal 20 Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Siswa Kelas I SD Negeri Bonosari” diketahui bahwa pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang penjumlahan bilangan dua angka dengan hasil maksimal sampai 20. Hal ini diketahui dari perolehan nilai siswa yang mengalami kenaikan setiap siklusnya, sehingga dapat mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 85%.

Penelitian tindakan kelas ini memberikan kesan yang mendalam bagi siswa yaitu siswa merasa senang, tertarik, aktif dan antusias ketika belajar.

Berdasar simpulan dan implikasi tersebut beberapa saran dapat peneliti berikan terkait penggunaan model pembelajaran *Make a Match*, yaitu: (1) Guru dalam melaksanakan KBM sebaiknya menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang diajarkan, agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dan ketuntasan belajar yang diharapkan. (2) Siswa hendaknya dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan kreatif agar hasil yang dicapai maksimal. (3) Penelitian Tindakan Kelas ini perlu ditindaklanjuti dengan dilakukan pada subjek dan tempat penelitian yang berbeda untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* agar diperoleh hasil penelitian yang lebih baik dan akurat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W, Sri dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2011a. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya
- Aqib, Zainal. 2011b. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmara. 2009. *Prestasi Belajar*. <http://prestasi-belajar.peserta.didik.blogspot.com/2013/07/pengertian-prestasi-belajar-definisi.html> . diakses Sabtu 28 September 2018.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang No. 20 tahun 2003*. Jakarta: Departemen Pendidikan.

Djamarah, Syaiful bahri. 1994. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.